

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

«Игра для ребенка – естественная потребность», – утверждал В. Н. Сорока-Росинский, руководитель школы им. Достоевского в Ленинграде 1930-х годов. Думаю, что с этим высказыванием трудно не согласиться. Дидактические достоинства игровой методики обучения очевидны. Во время игры дети действуют свободно, раскованно, не боятся ошибки. Их интересует не результат, а сам процесс игры. Участие в игре снижает психологическое напряжение, испытываемое ребенком в процессе учебной деятельности. В игре школьник ощущает равноправие с другими участниками игры, в том числе с учителем. Ученик получает право на свое мнение, оригинальное, даже парадоксальное решение, отстаивание своей точки зрения. Таким образом в игре реализуется один из главных принципов педагогики сотрудничества.

Игра – это форма познания мира. Благодаря активной и раскрепощенной мыслительной и речевой деятельности у ребенка вырабатываются такие качества личности, как самостоятельность мышления и творческая инициатива. Общение в диалоге-игре максимально приближено к реальным, естественным речевым ситуациям, а это способствует формированию навыков спонтанной устной речи.

«Соедините Духовность и Игру, а проще – учебу и интерес, вот и выход на все проблемы и из всех проблем, какие давно и мучительно волнуют школу», – писал известнейший педагог Е.Н. Ильин. Попробуем соединить изучение русского языка с лингвистическими играми, дабы решить хотя бы часть проблем, беспокоящих учителей-словесников.

В отличие от детской игры, для учебной игры очень важен результат. Но ожидаемый результат и решаемые дидактические задачи не должны быть очевидны ученикам. Пусть для них игра остается игрой, приятной паузой во время урока, способом переключиться на другой вид деятельности. А учитель, устанавливая правила игры, будет оценивать не только процесс, но и результат, сравнивая его с ожидаемым.

1. Игра со словом.

Наиболее распространенная и простая форма игры – это **игра со словом**. Такие игры решают, как правило, предметные задачи: развитие орфографической зоркости, расширение словарного запаса, закрепление грамматических категорий. Эти игры занимают 5–7 минут и могут проводиться в любое время урока. Если их использовать в качестве «речевой разминки», то с них можно начинать практически каждый урок.

Очень популярной остается у ребят всех возрастов игра на **составление слов из букв, входящих в данное слово**. В качестве исходного обычно выбирается орфографически трудное слово: *предприниматель, корреспонденция, коммуникация, растительность, приманивание, превосходство* и т.п. За одну минуту надо составить из букв, входящих в конкретное слово, как можно больше существительных в начальной форме.

Иногда целесообразно предложить другое задание. Например, из слова *предприниматель* можно составить более 30 глаголов в форме инфинитива. Можно предложить дополнительное задание: обозначить в образованных словах орфограммы или морфемы.

Во время проверки ученики по очереди называют составленные слова. Побеждает тот, кто последним называет слово, при этом надо быть очень внимательным, так как ученик, повторивший уже названное слово, выбывает из игры. Можно поощрять за составление наиболее длинных слов.

Заметим, что даже короткие слова дают интересные варианты. Так, семиклассники из слова *винегрет* составили почти 20 слов (*ветер, тигр, нерв, негр, тир, гнев, венгр, винт, веер, тире, трение, рвение, ринг, ген, ре, ер, тени, регент, неврит*).

Эта игра помогает запомнить облик слова, развивает внимание к написанию слов, что в конечном итоге способствует развитию орфографической зоркости.

Похоже проводится игра «**Кто больше?**». Учащимся надо подобрать как можно больше определений к существительному (яблоко, мяч, голос, глаза, работа и т.п.). Ко многим существительным можно подобрать десятки (!) определений. (См.: Горбачевич К.С. Словарь эпитетов русского языка. СПб., 2001.) Школьники обычно называют 20–30 слов. Побеждает тот, кто последним предложит определение. Повторяться

нельзя, что быстро уменьшает количество играющих до 4–5 самых внимательных учеников.

По этому же принципу можно предлагать другие задания. Например, назвать действия одушевленного предмета (ворона летает, прыгает, каркает, клюет, дерется и т.п.), назвать предметы, обладающие этим признаком (горячий – чай, металл, сердце и т.п.). Подобные игры не только расширяют лексический запас, активизируют память, тренируют быстроту реакции, но и способствуют освоению такой нормы языка, как лексическая сочетаемость. Некоторые задания могут предварять подготовку к сочинению.

Давно известна и широко используется на уроках русского языка игра **«Третье (четвертое) лишнее»**. Основами для объединения слов в группы могут стать морфемный состав, морфологические признаки, лексическое значение, особенности написания и прочее. Приведем примеры.

Найдите «третье лишнее».

1. Неизменный, утренний, доменный.
2. Резонный, сезонный, сенсационный.
3. Соловьиный, синий, воробьиный.

Это задание требует внимания к морфемному составу. «Лишними» будут слова утренний (суффикс **-енн-**, в остальных словах **-н-**), сенсационный (суффикс **-онн-**, в остальных словах **-н-**), синий (нет суффикса **-ин-**, как в других словах ряда).

Найдите «четвертое лишнее».

1. Любить, бить, давить, рубить.
2. Синеть, чернеть, петь, звенеть.

«Лишними» являются глаголы бить (относится к I спряжению) и звенеть (относится ко II спряжению).

Найдите «третье лишнее».

1. Горе, нагорный, горевать.
2. Переносить, переносица, носовой.

Здесь исключаются слова нагорный, переносить, т.к. их корни имеют другое значение.

«Определи слово»

Эту игру можно проводить в начале урока. Ученик загадывает слово и указывает его отличительные признаки (побеждает тот, кто первым его отгадает). Желательно загадывать слова-термины или слова, имеющие интересные морфемные или морфологические при-

знаки. Задание-загадку лучше готовить дома, тогда на уроке можно успеть отгадать 2–3 слова. Например, ученик загадал слово склонение и называет такие признаки: корень тот же, что в слове *уклониться*, приставка та же, что в слове *сделать*, суффикс тот же, что в слове *обращение*, окончание существительного им. п., ср. р., ед. ч., а целое – грамматический термин.

Это задание требует умения быстро членить слово на морфемы и составлять из морфем слова, побуждает к самостоятельному поиску интересных слов. Эту игру можно проводить и среди команд на внеклассных занятиях по предмету.

2. Развитие творческих способностей учащихся.

Теперь рассмотрим группу игр, направленных на развитие в первую очередь творческих способностей. Такие игры можно проводить на уроках развития речи.

Ассоциации

Учитель называет слово, а ученики по очереди продолжают ряд слов, называя свои ассоциации к последнему названному слову. Игра проходит в быстром темпе. Можно разделить учеников на 2 группы по 10–15 человек и каждой группе предложить свое слово (в противном случае через 15–20 слов теряется всякая связь с исходным словом). Названные слова можно записать на доске, после чего предложить составить текст, используя все записанные слова, и самостоятельно его озаглавить. Критериями оценивания наряду с общепринятыми будут оригинальность текста, уместное использование всех слов, точность заглавия. Победителей выбирают сами ученики. Можно выбрать жюри, а можно предложить голосовать всему классу. И в том, и в другом случае дети обычно демонстрируют непредвзятость, принципиальность, строгость в оценивании. А у учителя всегда остается право дополнительно поощрять интересные работы.

Можно использовать для работы только первое и последнее названное слово – составить с ними предложение. Как правило, они почти не связаны друг с другом по смыслу, но вариант включения двух любых слов в одно предложение всегда находится.



Творческая разминка



Учитель называет 2–3 слова, ученики составляют предложение. Чем необычнее слова, тем лучше. Учитель может не бояться любых сочетаний, т.к. у него есть маленький «секрет». Можно ли составить хорошее предложение из слов *Мадонна, колонна, ванна*? Конечно! Вот оно: Учитель написал на доске слова: *Мадонна, колонна, ванна* – и попросил обозначить орфограмму. Безусловно, этот прием не используешь дважды, но в самой трудной ситуации он обязательно поможет.

Загадки

Задание потруднее связано с придумыванием загадок, отгадками которых будут названные учителем слова. Это могут быть слова-исключения, например, *брошюра, жюри, парашют или росток, ростовщик, равнина, пловец* и т.д. Предлагать необходимо несколько слов, тогда сохраняется элемент отгадывания. Не обязательно требовать стихотворную форму, хотя поощрять ее, конечно же, надо. Загадки лучше придумывать прямо на уроке, а не дома, чтобы развивать самостоятельность мышления, исключить заимствования. При этих условиях возможно конкурсное оценивание.

Следует обращать особое внимание на использование в загадках сравнений, метафор, эпитетов и других изобразительных средств языка. Наиболее удачные загадки можно проанализировать. Все это способствует развитию воображения, осознанному выбору образных средств языка, закрепляет полученные знания об изобразительно-выразительных средствах языка, а также помогает запомнить определенную группу слов, работа над которой проводилась на уроке. Не будем забывать, что образное представление о явлении – лучший способ его запомнить.

Лингвистические сказки

Сочинение сказки в 5–7-х классах – прекрасный прием закрепления собственно предметных знаний. В этом возрасте ученики охотно сочиняют волшебные сказки, владеют необходимыми умения-



ми характеристики сказочного персонажа, создания зачина и концовки и т.п., поэтому теперь задачу можно усложнить. При написании лингвистической сказки необходимо: 1) максимально представлять в тексте изучаемый лексический, морфемный, морфологический материал (в зависимости от изучаемой темы и конкретного задания); 2) придумать для персонажей такие действия, при описании которых проявятся лингвистические признаки слов и других единиц языка.

Такие задания целесообразно давать в конце изучения того или иного раздела, тогда у учащихся появится больше возможностей для выбора героев, ситуаций, а сказки вполне могут стать итоговой зачетной работой. При этом сами ребята будут стремиться к разнообразию. Одна сказка начнется словами *За тридевять земель, в царстве Грамматики, жили-были славные племена Приставок и Суффиксов...*, другая – словами *Давным-давно в сказочной стране Фонетике правил строгий, но справедливый царь Ударение...*, а третья начнется так: *В городе Лексикологии все слова жили на своих улицах и очень любили ходить друг к другу в гости...*

Желательно попросить учеников написать сказку на отдельных листочках, а не в тетради и оформить ее иллюстрациями. Тогда в классе можно провести выставку лучших (или всех) работ, чтобы ученики могли прочитать работы друг друга, обсудить их, оценить достоинства сочинений одноклассников.

Кроссворды

Составление кроссвордов может играть роль итогового задания. Современные дети достаточно искушенны в их разгадывании. Хорошо, если есть возможность разгадывать лингвистические кроссворды и ученики имеют представление о типах заданий в таких кроссвордах.

Составление кроссворда требует отбора слов в соответствии с изучаемой темой и с учетом их расположения в сетке (не менее 20–30 слов) и умения «зашифровать» слово. Выполняя такую работу, ученики должны обращаться к учебнику, справочнику, чтобы набрать необходимое количество терминов, уточнить определение понятия. В качестве контроля за тем, как составлен кроссворд, можно использовать взаимопроверку: в начале урока ребята меняются составленными дома кроссвордами и вписывают карандашом свои ответы.

Ролевые игры

В чем специфика ролевой игры? Во-первых, выбирается и характеризуется речевая ситуация, в рамках которой будет проходить игра; во-вторых, определяются роли для участников игры; в-третьих, определяются цели для каждого участника игры



и коллектива в целом; наконец, сохраняется соревновательный характер действия.

Ролевая игра – современный метод обучения умению общаться. Он активно применяется на уроках иностранного языка, риторики. Ролевые игры помогают вырабатывать свою линию речевого поведения,

совершенствовать приемы речевого взаимодействия с партнерами, формируют быстроту реакции, способствуют освоению речевых моделей. На уроках русского языка ко всем названным особенностям добавляется задача постижения знаний по предмету.

Не секрет, что овладение нормами современного литературного языка – одна из сложнейших задач преподавания. Только обязательное и активное включение языковых единиц в речь обеспечивает запоминание и автоматическое их использование. Следовательно, хорошо бы создавать такие речевые ситуации на уроке, чтобы возникала необходимость многократно проговаривать изучаемые слова.

Магазин

При изучении существительных нельзя обойти вниманием такую морфологическую трудность, как варианты окончаний формы родительного падежа множественного числа (*носков, сапог, чулок, апельсинов, мандаринов, помидоров и т.д.*). Предлагаем ученикам поиграть в магазин. Это игра-диалог, где один – продавец, другой – покупатель.



Задача – использовать как можно больше слов данной группы. На подготовительном этапе диалоги проговариваются в парах. В игре участвуют 3–4 пары. Жюри отмечает, сколько трудных слов прозвучало в диалоге, не были ли допущены ошибки. Побеждает пара, использовавшая верно

большее количество слов, при этом оцениваются и учитываются организация диалога и соблюдение правил речевого этикета.

Урок-конференция

Такая форма работы требует большой предварительной подготовки, зато изменение внешних условий влечет за собой изменение позиции ученика по отношению к происходящему. К уроку-конференции учащиеся более тщательно готовятся, активно используют дополнительную литературу, осваивают жанр доклада, а во время урока внимательно слушают друг друга, задают вопросы, пытаются на них аргументированно ответить, записывают тезисы докладов в тетрадь.

Предлагаю провести урок-конференцию на тему «Основные нормы русского литературного языка» в 7-м классе по итогам изучения морфологии. В качестве домашнего задания ученики готовят сообщения по следующим темам (на подготовку необходимо не менее недели).

1. Какие морфологические нормы нашли отражение в учебнике русского языка (1-й ученик – по материалу 6-го класса; 2-й – по материалу 7-го класса.)

2. Колебания в роде у несклоняемых существительных.

3. Определение рода у несклоняемых существительных.

4. Склонение собственных существительных.

5. Варианты падежных окончаний существительных мужского рода в форме род. п. ед. ч. (типа много народа – много народу, чашка чая – чашка чаю), в форме предл. п. ед. ч. (типа в отпуске – в отпуску), в форме им. п. мн. ч. (типа инспекторы – инспектора).

6. Образование краткой формы от прилагательных на -енный.

7. Употребление собирательных числительных.

8. Особенности склонения числительных.

9. Образование форм повелительного наклонения.

10. Употребление предлогов.

11. Изменение орфоэпических норм языка.

12. Современные орфоэпические нормы.

13. Колебания в ударении.

14. Орфографические нормы. Принципы русской орфографии.

15. Основные пунктуационные нормы.

16. Употребление нейтральной и стилистически окрашенной лексики.

17. Употребление фразеологизмов.

18. Употребление паронимов.

Темы сообщений распределяет учитель в зависимости от индивидуальных особенностей учеников, уровня их подготовки. Ученикам рекомендуется литература.

Урок-конференция состоит из следующих частей:

1. Вступительное слово учителя: что такое норма, какие бывают нормы языка, о каких пойдет речь на этом уроке-конференции.

2. Сообщения учащихся. Вопросы к выступающим.

3. Подведение итогов.

– *С какими нормами русского литературного языка вы знакомы?*

– *Для чего существуют нормы? Нужно ли их соблюдать?*

– *Где можно узнать о нормах языка?*

Урок-конференция занимает 2 учебных часа, поэтому необходимы сдвоенные уроки.

Будет ли такая форма работы интересна всем ученикам? Не окажется ли, что этап подготовки слишком сложен? На эти вопросы нельзя ответить однозначно. Думается, что в каждом конкретном случае учитель определит целесообразность использования тех или иных форм и выберет для себя оптимальный вариант. Главное – не бояться нового.

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что игра имела огромное значение в обучении все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например:

взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, – так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают, как проходит время, они увлечены.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

*Марченко О. О., Ігнатюк О. А.
НТУ «ХПІ»*

МЕТОДИКИ ФОРМУВАННЯ ФІЗИЧНОЇ СКЛАДОВОЇ ПРОФЕСІЙНО-ОСОБИСТІСНОГО ІМІДЖУ ТА ПОПЕРЕДЖЕННЯ ПРОФЕСІЙНИХ ЗАХВОРЮВАНЬ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-МЕХАНІКІВ

Актуальність та доцільність дослідження. Сучасний науково-технічний прогрес різко підвищив роль інженерно-технічних працівників. В даний час для задоволення потреб найбільш механізованих і автоматизованих галузей виробництва потрібно більше 60 % фахівців з середньою та вищою освітою. Науково-технічний прогрес збільшує роль інженерних кадрів, підвищує вимоги до них. Робота інженера стає все більш відповідальною, напруженою, складною за своїм змістом [1].

У сучасному розумінні інженер – це спеціаліст, який, спираючись на теоретичні знання, професійні навички, ділові якості, забезпечує на основі аналізу, розрахунків та інших методів створення, перетворення або підтримання в праці здатному стані технічних, технологічних та інших систем з заданими параметрами їх функціонування.

В свою чергу, інженер-механік працює на промислових підприємствах, в сільськогосподарських виробництвах, в проектних, конструкторських і наукових організаціях. Він проектує, конструює і експлуатує механічне обладнання, машини, пристрої та апарати, автоматичні лінії, засоби і системи комплексної механізації і автоматизації виробництва. Інженер-механік в процесі своєї роботи організовує і проводить